
REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS 1
Sangre joven para Drácula
Castlevania
THE NEW GENERATION

Castlevania THE NEW GENERATION

Estamos orgullosos de traerte esta exhaustiva review del nuevo éxito de Konami, que es, probablemente, el producto más esperado desde que esta compañía empezara a lanzar juegos para Mega Drive a finales de 1992.
Bienvenido al banquete, ahora disfruta del festín...



En los primeros años del siglo XX, Europa era un continente activo y seguro de sí mismo, mucho más que ahora. Pero hacia el Este, donde los bosques se espesan y oscurecen, y las tierras altas están cubiertas con una densa niebla, existe un lado oscuro enclavado en el corazón del viejo continente. Para muchos, el nombre de Transylvania es un sonido escalofriante que suena a brujería y vampirismo. Esto nos lleva a presentaros la terrible leyenda de Elizabeth Bartley.

Cierta vez, una bruja transilvana del siglo XVI se empachó de la sangre de mil doncellas antes de morir en el tormento de la estaca, al ser empalada por los campesinos y su clérigo. El alma sin descanso de Bartley fue reclutada por Drotia Tzeunte, una bruja que lucha por promover los caminos oscuros al filo del nuevo y brillante siglo XX. La maldad sin límites de Bartley proporcionó un foco para el Lado Oscuro, en su intento de esclavizar a toda Europa.

Mientras tanto, el demonio tuvo que aguantar un con-







LA NUEVA GENERACION



La diferencia entre ambos personajes está en el arma. El látigo de John y la lanza de Eric se diferencian en sus características, forzándote a desarrollar diferentes tácticas para cada uno de los niveles.





ARMAS







Las armas analizadas no son las únicas que nuestros personajes pueden llevar. El hacha, el boomerang y el agua sagrada tienen cargas limitadas y su poder debe ser aumentado.

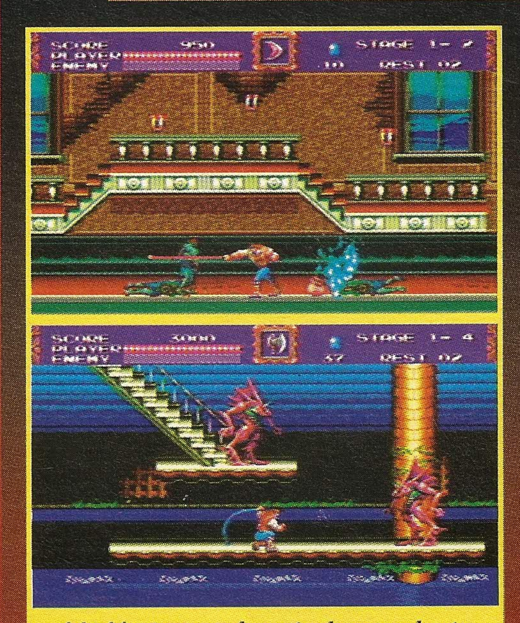




tratiempo debido al fallecimiento de Drácula. Esta criatura monstruosa había alimentado a centenares de almas, y sólo el esfuerzo de Quincy Morris, descendiente de los Belmont pudo acabar con ella.
Enfurecida, Bartley intentó revivir a Drácula. John Morris, hijo de Quincy, está alertado de sus planes, y una vez más el destino de los Belmont se mueve en la oscuridad de la noche. En Rumanía, a John se le une Eric Lecarde, un español cuya novia fue una de las víctimas de Bartley.



FASE 1 ❖ EL CASTILLO DE DRACULA

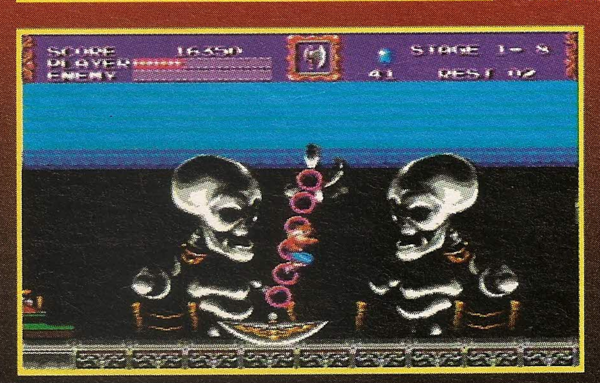


John Morris a punto de suavizar las curvas de este ingenioso ser, que es capaz de escupir un pegajoso ácido que decrementa considerablemente nuestra energía.

Comienzas tu andadura en los campos del siniestro castillo, observando cómo los cuervos picotean en los cadáveres de otras desafortunadas víctimas. Dentro del castillo, los esqueletos te asaltan con sus propios huesos mientras te mueves de habitación en habitación. Un péndulo muy afilado oscila sobre tu cabeza a lo largo de tu camino, antes de adentrarte en el quebradizo puente de huesos. Tu ascenso te lleva ágilmente a través de plataformas-trampa llenas de clavos, guardianes peligrosos. Súbete al tejado y disfrutarás de la luna llena.

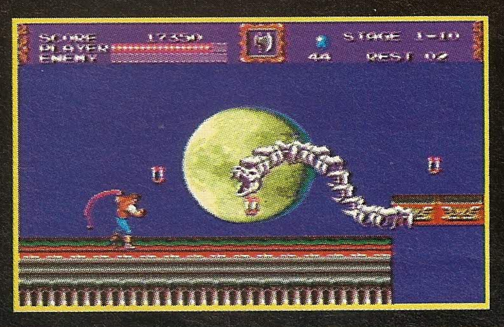


CONSEJO: en el puente quebradizo de huesos la mejor táctica es correr sin parar. Olvídate de los candelabros que allí encuentres, sólo servirán para distraerte y perderás a buen seguro una vida.





Instantánea nítida que representa el desmembramiento tópico, a golpe de látigo, de un ente maligno con claras intenciones oscuras.





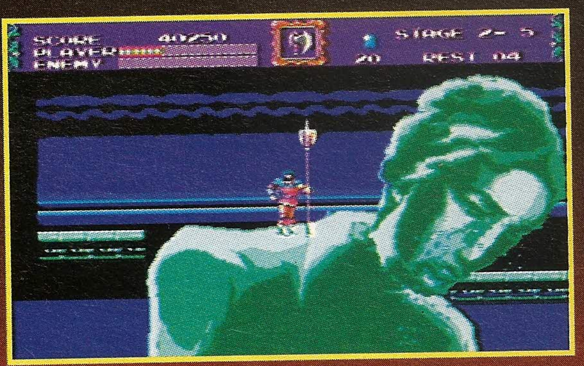


FASE 2 ❖ LAS RUINAS DE ATLANTIS





A la derecha, la efigie que la civilización atlante dedicó a esa gran artista y diosa de Eurovisión llamada Salomné.





La antigua ciudad surge de las profundidades, otro presagio de la odiosa intención de Bartley. Esta amplia sección te lleva a través de las ruinas de La Atlántida, con olas golpeando tu camino de plataformas. Dentro del sepulcro las mareas suben



inexorablemente a antojo de un mago acuático. Las cabezas de Medusa y otros monstruos de agua te atacan al descender por algunos desechos flotantes. En ese momento, debes cruzar a lo largo de ruinas sumergidas, rompiendo los gigantescos obstáculos de pilares de piedras y monumentos pasados.

CONSEJO: en más de una ocasión, golpear ciertas paredes pueden abrirte los más insospechados caminos y tesoros.



Como podéis ver, los atlantes no se gastaban un duro en obras públicas, es más, las mayores inversiones las hacían en la industria de la alcachofa repeinada.



FASE 3 ❖ LA TORRE DE PISA







El españolito Eric es capaz de subir escaleras sin perder el resuello. Milagros de una vida sana a base de comer el rico cochinillo mutante de Chernobil.



Eric entablando una amena conversación con un italiano de Pisa. En este momento le está enseñando el modelo y extensión de su lanza...

La misteriosa y desequilibrada torre es como un imán para Bartley. En la plaza alrededor de la torre, los minotauros agarran los soportes de piedra para usarlos como armas, y harpías voladoras te atacan desde las alturas. Debes continuar una traicionera ascensión por las interminables escaleras y suelos móviles de la torre. La estrucura, incluso, se mueve alarmantemente. La confrontación final se desarrolla en la cima, después de peligrosos saltos en las plataformas de piedra.



CONSEJO: todo lo que sube, más tarde o más temprano, ha de bajar.



A la derecha: la estrategia de 'El Tanteo" puede llegar a ser definitiva. Con esta argucia podréis detectar entes o fantasmas con una simple mirada hacia el infinito.



FASE 4 ❖ LA FACTORIA ALEMANA



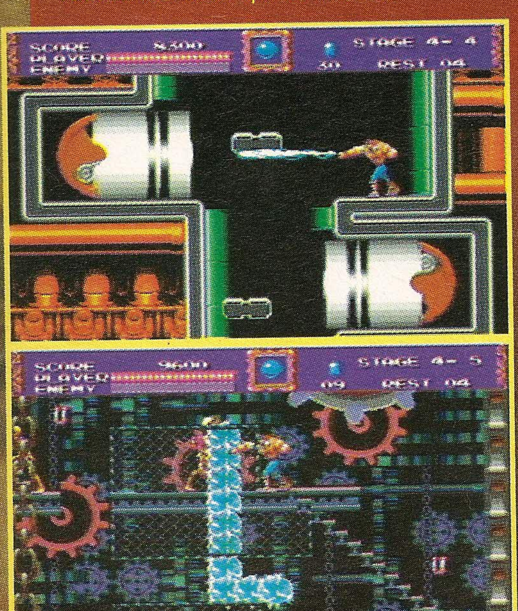
Abajo John, cual yo-yo alpino, festejando su parecido con Chita, la mona pelona de Tarzán. A la izquierda Eric echando una mano.



El demonio ha creado su hogar en las oscuras empresas satánicas de un complejo industrial alemán. Esqueletos guardianes, dotados con cascos de guerra, atacan con una gran variedad de armas. El nivel te guía a través de una maraña de émbolos cruzados y dentro de un laberinto de ruedas dentadas que se mueven lentamente. Debes cruzar un abismo sobre una precaria polea y, además, es necesario esquivar los gigantescos motores dentados.



CONSEJO: es mejor ir despacio, saltando con cuidado, que correr alocadamente y perder más vidas.



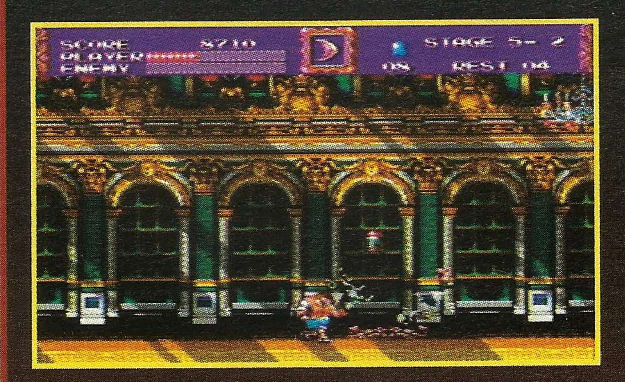
Las gotas de sudor chorrean por el cuerpo de John como si de un glaciar descongelado se tratara. Si recogéis este líquido elemento tendréis menos sed.





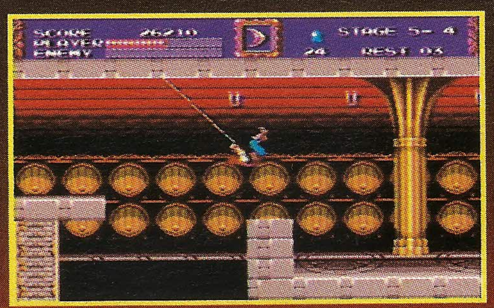
El plato preferido de John es la sopa de margaritas con almíbar de cerda escabechada. Por supuesto no puede faltar el 'chato' de vinillo jerezano.

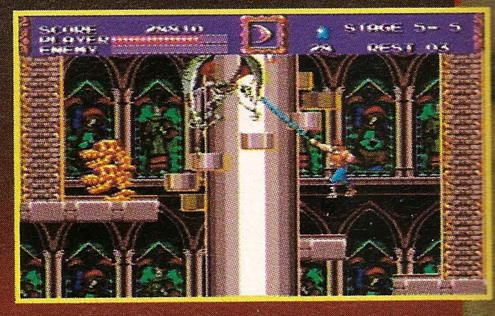
FASE 5 ❖ EL PALACIO DE VERSALLES





John, que en este juego no para de festejar cosas, alabando la gracia del señor por haberle dotado de un oído especial para escuchar el gorgojeo de las alondras de Antequera.





John quiere pasar a la posteridad con esta artística pose, digna del mejor de los top-models actuales. ¡Qué pena que en la época su talento no fuera reconocido!

El célebre palacio de Versalles es el escenario de una terrible maldición. En sus inmensos salones los bailes y festejos (no los de John) han cesado, dando lugar a terribles y grotescas ejecuciones de humanos vampirizados por la nueva peste. En este punto, nuestros héroes tendrán que elegir un camino distinto. John, gracias a su fusta, podrá atravesar la profundidad de las bodegas del palacio. Eric, por su parte, deberá hacer frente a las gárgolas y arpías que dominan los tejados.



CONSEJO: cuidado con el jardín, el aroma de sus rosas es tan mortal como efectivo, es decir, que si te tocan estás muerto. Eso sin hablar de los gorgojos biónicos e inmaculados que pueblan sus tallos.



FASE 6 ❖ EL CASTILLO DE PROSERPINA

La pérfida albión, léase Inglaterra, acoge el último enfrentamiento entre las huestes del bien y del mal. La Condesa Bartley quema sus últimos cartuchos enviando a las peores pesadillas que guardaba para John y Eric. Los peores zombies, los de más contrastada maldad, asaltan todas y cada uno de los rincones de esta fase que se desarrolla en el interior del célebre Castillo Proserpina. Prepárate para presenciar rotaciones, distorsiones y vuelcos totales de pantalla con los que dificultar aún más tu misión salvadora. Llega a lo más alto del castillo y podrás enfrentarte a la Condesa, a la Muerte y, finalmente, al mismísimo Conde Drácula.

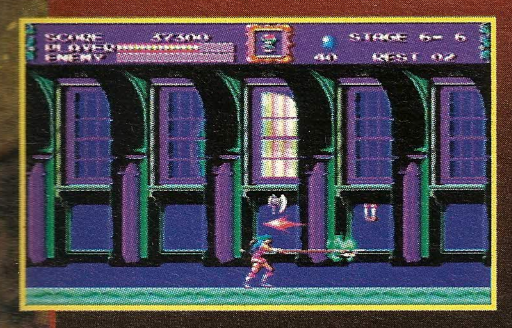


CONSEJO: es mejor que antes de enfrentarte a todos los enemigos finales tengas tu marcador de energía lleno.



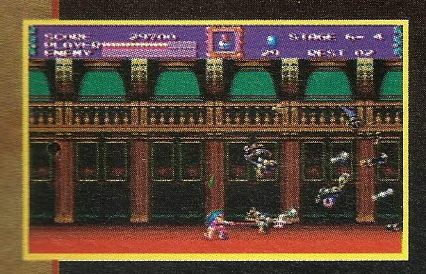


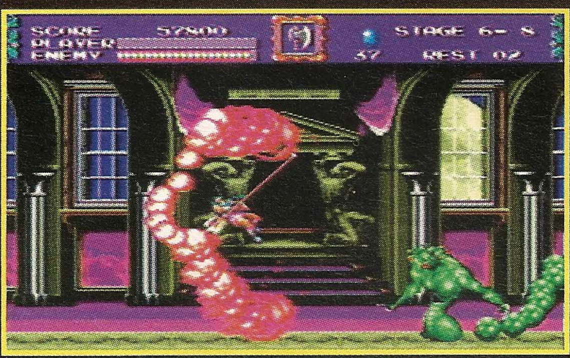
Eric Lecarde es capaz de anular el oscuro poder de ciertos enemigos con su codo. Esta llave especial podéis ejecutarla con vuestra oreja sobre el pad del jugador 3.





Abajo podéis ver cómo Eric le pone las cosas aún más difíciles a la señora de la limpieza del castillo. Mirad cómo le ha dejado el salón-comedor.





JOHN MORRIS



Es descendiente de Quincy Morris y de Simon Belmont. El látigo puede ser extendido a media distancia pulsando el botón. Empieza como un arma de cuero de ataque corto, pero se extiende en longitud e incrementa su poder si se utiliza como una cadena.

POWERED WHIP



WHIP DOWN

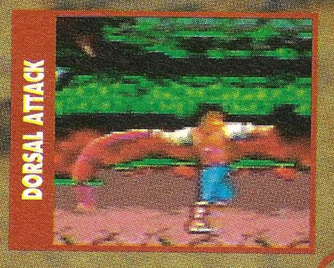


WHIP FIRING UP

WHIP HOOK GRAPPLE

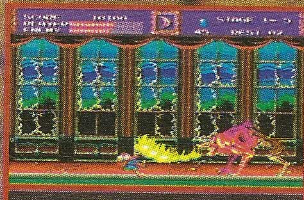


El látigo de John tiene un gancho para agarrarse en los techos. Extiéndelo hacia arriba y manténlo. Si el techo está dentro de la pantalla puedes balancearte con él durante unos sengundos. Mueve hacia arriba o abajo para alargarlo o acortarlo convenientemente.



DORSAL ATTACK

LOS JEFES DE FASE



1 El cancerbero nos impedirá el paso en la mitad del nivel. Sir Drakull es su amo y señor del castillo.





2 Golem y sus secuaces son los encargados de cerrar nuestro periplo por la legendaria Atlántida.



3 Pisa y su torre inclinada nos ofrecen la posibilidad de conocer a la temible Gárgola escarlata.

ERIC LECARDE



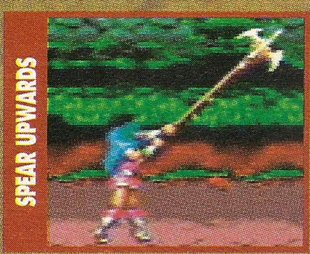
Español, ha sido entrenado en el arte de la lanza. Esta es más lenta que el látigo pero tiene la ventaja de ser más larga y versátil. Con energía extra, la lanza tiene un filo en su cabeza y un poco más tarde un anillo de fuego sagrado.



HOLY FIRE



SPEAR BARB



SPEAR UPWARDS

JUMP ATTACK



Eric tiene un salto escurridizo que empuja su lanza en un ataque vertical rápido. Se activa manteniendo la dirección hacia abajo y entonces pulsando B cuando Eric brilla. Eric tiene la ventaja de ser invulnerable cuando está en el aire.

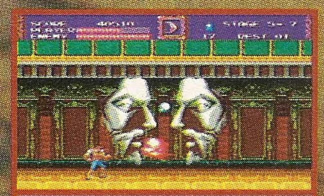


SPINNING SPEAR ATTACK



4 Frankenstein y el engranaje viviente nos recuerdan nuestra misión última.





5 Dos espectaculares jefes que habitan en el interior del palacio. El ataque del abejorro es implacable.





6 La nuerte es el prólogo del engrentamiento con el mismísimo Drácula (abajo).













PRECIO ...

POR KONAMI

DESDE MARZO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: PASSWORDS
NIVELES: 3
RESPUESTA: GENIAL
DIFICULTAD: MEDIA

1º PUNTUACION

36.000

ORIGEN

Famosa saga de enorme éxito en las consolas Nintendo. Ultimo capítulo hasta el momento de la estirpe de los Belmont.

CONTROLES

Con el control pad mueves a tu personaje de izquierda a derecha en tanto que con arriba y abajo manejas el látigo (John Morris) o la albarda (Eric Lecarde).

- **A** ARMA
- **B** SALTO
- **C** ARMA ESPECIAL
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Atraviesa cada nivel destruyendo las hordas del Conde Drácula y sus respectivos lugartenientes, es decir, enemigos fin de nivel.



NEMESIS

Desde que Konami empezó la producción de juegos para *Mega Drive*, sólo podía pensar en una cosa: CASTLEVANIA. Ahora, cuando el sueño es realidad, reconozco que la espera ha merecido la pena. THE NEXT GENERATION es una obra maestra de la programación que denota el buen hacer de Konami. Gráficamente es indescriptible, con efectos visuales hasta el momento reservados para consolas más potentes. La música recoge algunas melodías de anteriores entregas, junto a otras de preciosa factura, que ambientan la acción como si de una banda sonora se tratase. De la jugabilidad mejor no hablar. Si buscas algo bueno, bonito y con solera, CASTLEVANIA debe ser tu elección.



J.L. SKYWALKER

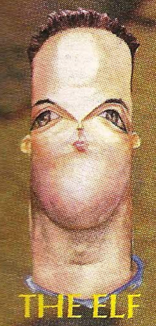
CASTLEVANIA, esperado por cientos de mitómanos, ha defraudado un poco. Y lo digo desde la perspectiva del aficionado que nunca ha idolatrado la saga y con objetividad, ha intentado evaluar lo que ha visto. En esta versión Konami ha limitado su general querencia a los arcades largos haciendo este cartucho finito a las primeras de cambio. Los gráficos intentan impresionar, pero los diseños de los personajes son demasiado pequeños. Siquiera la inclusión de un nuevo héroe aumenta la media. Lamentablemente, sólo se ha mantenido una sola melodía de la versión SNES. Este cartucho parece más de lo que en verdad és, aunque sigue siendo un Castlevania, y eso es una garantía.



THE SCOPE

No cabe duda que estamos ante un juego agradecido a la vista, con efectos y rutinas gráficas increíblemente espectaculares. Pero estos *árboles tapan el bosque*, ya que disfrazan un contenido que aún siendo bueno no es nada del otro mundo. El apartado sonoro en cambio es magistral, quizá el mejor y el más adecuado. Su legendaria jugabilidad es inmensa y está unicamente limitada por la escasa longitud del juego. CASTLEVANIA THE NEW GENERATION es un fantástico cartucho que nadie debería perderse, pero que conociendo otras entregas debiera haber sido superior.





THE ELF

La calidad técnica de CASTLEVANIA THE NEW GENERATION es un mundo de contrastes donde las espléndidas rotaciones se enfrentan a unos bruscos y simples scroles. El colorido es el apropiado para esta saga, aunque la paleta de Mega Drive no ha sido puesta en buen uso ni mucho menos. Los personajes han disminuído de tamaño respecto a las otras versiones, ofreciendo un aspecto minúsculo y a veces descompensado con los escenarios. Respecto a la jugabilidad nada que objetar. La banda sonora marca las diferencias entre Konami y las otras compañías, ofreciéndonos treinta melodías excepcionales. CASTLEVANIA no es el juego más impresionante de Konami para Mega Drive, pero apasionará a los 'Castlevaniadictos' que tiemblen cuando el reloj marca la medianoche.

MEGA JUEGO



J.C. MAYERICK

Aunque debo confesar una cierta antipatía hacia este título y, en especial, hacia su personaje, justo es reconocer, por lo menos, que la conversión ha sido ligeramente satisfactoria. Conservando en un nivel aceptable un aspecto tan importante como la jugabilidad, esta adaptación para *Mega Drive* peca, quizás, de un tratamiento gráfico ligeramente inferior a lo que de él se esperaba. Dando una opinión particular, que es lo que aquí se busca, debo hacer de tripas corazón y aceptar que, en ciertos momentos, el juego puede resultar incluso divertido, aunque lo único que merece la pena de él sea la magnífica banda sonora. Adornadlo con unos bonitos efectos de rotación (algo a lo que no están acostumbrados los usuarios de *Mega Drive*) y tendréis un juego que, a pesar de sus creadores, seguirá sin convencerme.



PRESENTACION



▲ El simple pero socorrido sistema de passwords, además de algunas intros verdaderamente espectaculares.

▼ Ausencia de un modo de dos jugadores simultáneos.

GRAFICOS

93

▲ **Konami** echa el resto para ofrecer lo nunca visto en la ***Mega Drive***: rotaciones, deformaciones, nuevos modos gráficos... todo para ambientar la aventura lo mejor posible.

SONIDO

92

▲ Sobran las palabras. Conecta unos cascos a tu ***Mega Drive*** y prepárate para deleitar a tus oídos con las más preciosas melodías y sorprendentes efectos sonoros.

JUGABILIDAD



▲ El punto fuerte de CASTLEVANIA siempre ha sido, además de la música, su enorme jugabilidad y diversión.

▼ La falta de originalidad (por poner algo).

DURACION



▲ El juego, aun en modo Easy, es bastante difícil, pero sin llegar a excesos frustrantes.

▼ A pesar de ello, te lo podrás acabar a las pocas semanas (sin ver el verdadero final).

GLOBAL



La saga CASTLEVANIA no podía empezar con mejor pie. Esta primera entrega (ojalá no sea la última) sigue la línea de éxito y calidad de precedentes cartuchos (todos en formato Nintendo), aunque esperamos que ciertos detalles oscuros sean, próximamente, corregidos.



PASSWORD

❖ FASE 2





PASSWORD

❖ FASE 3

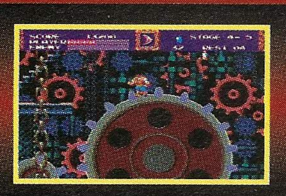




PASSWORD

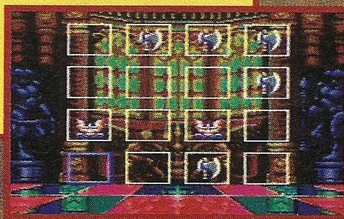
❖ FASE 4

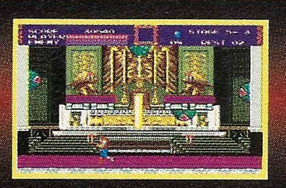




PASSWORD

❖ FASE 5



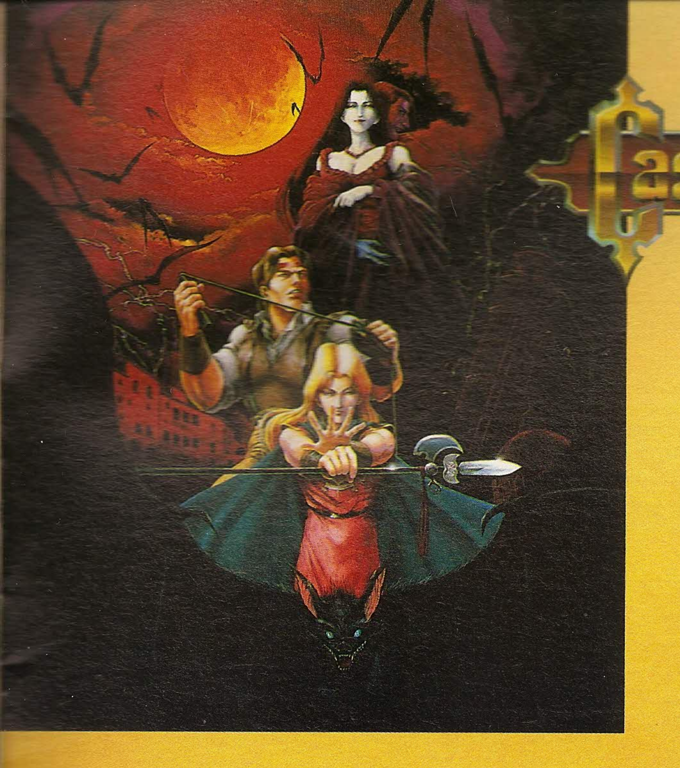


PASSWORD

❖ FASE 6







Castlevania

TE REGALAMOS 10 CASTLEVANiA THE NEW GENERATION.

Como cierre de este fantástico libro donde te desvelamos todos los secretos y trucos del juego "Castlevania New Generation",

¿QUÉ MEJOR QUE TENER EL JUEGO?

Conseguir el tuyo es muy fácil. Sólo tienes que contestar a estas sencillas preguntas sobre los personajes del juego: ¿Cómo se llaman, dónde nacieron y qué armas usan?. Recorta y envía el cupón que aparece en la página nº 29 de la revista Mega Sega de este mes de Marzo y entrarás en un sorteo de **10 Castlevania The New Generation.** (versión MEGA DRIVE)






REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA
Mega SEGA
LIBRO DE PISTAS 1